

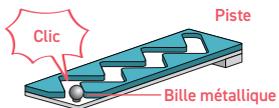
# 3 SECONDES! (pas plus)



## Présentation

Dans *3 Secondes (pas plus)*, les joueurs ont 3 secondes pour relever un défi.

Ces 3 secondes correspondent au temps qu'il faut à la bille métallique pour descendre jusqu'à l'aimant en bas de la piste. Devenez le challenger, relevez le défi et arrêtez la bille avant qu'elle ne termine son parcours !



## Matériel

- 1 feuille de règles
- 1 piste
- 1 bille en métal (+1 de rechange)
- 30 cartes Défi rouges (Physique)
- 30 cartes Défi bleues (Cérébral)
- 1 carte Grand Manitou

## Mise en place

Cartes Défi rouges  
(Physique)

Cartes Défi bleues  
(Cérébral)

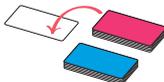
Carte Grand Manitou

- Placez la piste sur une surface plate.
- Mélangez séparément les cartes Défi rouges et bleues et formez 2 piles face cachée.
- La dernière personne à avoir réglé un minuteur devient le Grand Manitou et prend la carte violette correspondante.

## Déroulement

### Piocher une carte Défi

Le Grand Manitou choisit une pile Défi et en révèle la 1<sup>re</sup> carte.

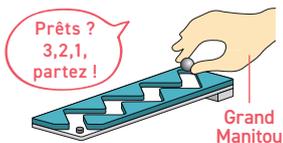


Après avoir lu le défi inscrit sur la carte, tous les joueurs, y compris le Grand Manitou, réfléchissent en silence pour estimer **combien de fois d'affilée ils peuvent réaliser ce défi en 3 secondes.**

\* Si la carte Défi soulève la moindre ambiguïté, le Grand Manitou décide de son interprétation.

### Déterminer le challenger

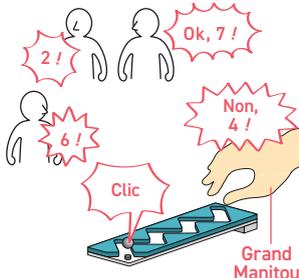
Le challenger est déterminé par la phase de pari. Dès qu'il le souhaite, le Grand Manitou place la bille métallique en haut de la piste, dit « 3, 2, 1, partez ! », puis lâche la bille.



Pendant que la bille roule, **tous les joueurs, y compris le Grand Manitou, peuvent annoncer à voix haute le chiffre correspondant à leur pari.** Ils ne peuvent pas dire « 0 », mais ils peuvent rester silencieux.

La phase de pari ne suit pas d'ordre précis. Vous pouvez modifier votre annonce, à condition de l'augmenter. À l'inverse, il n'est pas nécessaire de surenchérir à l'annonce d'un autre joueur.

Dès que la bille en métal « clique » avec l'aimant, la phase de pari prend immédiatement fin. **Le joueur ayant annoncé le nombre le plus élevé devient le challenger.**



### Relever le défi

Une fois le challenger déterminé, celui-ci replace la bille métallique en haut de la piste. Son défi commencera au moment où il lâchera la bille.

Une fois la bille lâchée, si le challenger réalise le défi autant de fois qu'il l'a annoncé, **PUIS arrête la bille avec son doigt avant qu'elle ne clique avec l'aimant, il réussit son pari.**



À l'inverse, si le challenger ne réalise pas le défi demandé autant de fois qu'il l'a annoncé **OU** si la bille clique avec l'aimant, il perd son pari.

\* Si la bille émet le moindre petit clic, le pari est perdu. Le pari est également perdu si la bille tombe de la piste.

### Pari réussi

Si le challenger a réussi son pari, il prend la carte Défi correspondante et la place devant lui.

### Pari perdu

Si le challenger n'a pas réussi son pari, le joueur ayant annoncé le nombre le plus élevé parmi les joueurs restants devient le nouveau challenger. Procédez ainsi de suite, jusqu'à ce qu'un joueur réussisse son pari (ou que tous les joueurs ayant fait une annonce aient tenté leur chance).

Attention : pour les cartes Défi bleues (Cérébral), **un joueur ne peut pas utiliser les réponses des challengers précédents pour réussir son pari.**

Si aucun challenger ne réussit son pari, le Grand Manitou remet la carte Défi dans la boîte.

## Changer de Grand Manitou et recommencer

Une fois le défi terminé (un challenger a réussi son pari ou aucun challenger n'y est parvenu), le joueur à gauche du Grand Manitou devient le nouveau Grand Manitou. Il prend la carte violette correspondante, pioche une nouvelle carte Défi et annonce une nouvelle phase de pari.

## Fin de la partie

La partie prend fin **dès qu'un joueur obtient sa deuxième carte Défi** : il remporte la victoire.

Pour rallonger la partie et la rendre plus intense, vous pouvez augmenter le nombre de cartes Défi nécessaires pour gagner.

Conception :

Daichi Chihara, Masayuki Ikegami

Illustrations : Yoshiaki Tomioka

Coordination : Tomomi Adachi

Gestion de projet FR :

Guillaume Dejonghe

Traduction FR : Armande Bessire

Relecture FR : Robin Leplumey

Graphisme FR : Charlie Metz

©2021 Daichi Chihara, Masayuki Ikegami & itten, LLC.

©2024 IELLO SAS pour la version française.

Tous droits réservés.  
www.itten-games.com  
iello.fr

